

Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1

Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen

Denny Riska Novitasari

Universitas Surakarta

Abstract: Computer technology can not only be used by adults only, but the students are sitting on the bench Class 1 State Elementary School 15 Sragen was worthy to be introduced to computer technology. The education of children at an early age is necessary because at that stage the teaching system will affect behavior and thought patterns of children. Children's curiosity would arise if it finds something new and there is a tendency to try it, that's when a child needs proper guidance. Reading is an absolute must for a child who sits dibangku Class 1 State Elementary School 15 Sragen, which recognize letters and read. To learn to recognize letters and reading is the foundation that must be understood for children who sit dibangku Class 1 State Elementary School 15 Sragen.

This study aims to generate Media Learning English for Class 1 State Elementary School 15 Sragen. So as to provide more benefits to many parties. Among others for education can provide additional references a new method of learning recognize letters, angka and read, the author designed and containers using Macromedia Director application software. Results of this research is the Media Learning English for Class 1 State Elementary School 15 Sragen can improve the quality of learners Grade 1 Primary School 15 Sragen ultimately pushing the world towards a more advanced education

Keywords: *Media Education, English*

Abstrak : Teknologi komputer tidak hanya dapat digunakan oleh orang dewasa saja, akan tetapi siswa yang duduk di bangku Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen pun layak untuk diperkenalkan pada teknologi komputer. Pendidikan anak pada usia dini sangat diperlukan karena pada tahap tersebut sistem pengajar akan mempengaruhi tingkah laku dan pola berfikir anak. Rasa keingintahuan anak akan timbul jika menemukan sesuatu hal yang baru dan ada kecenderungan ingin mencoba hal tersebut, pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat. Membaca adalah suatu hal yang mutlak bagi seorang anak yang duduk dibangku Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen, yaitu mengenal huruf dan membaca. Untuk belajar mengenal huruf dan membaca adalah dasar yang wajib dipahami bagi anak-anak yang duduk dibangku Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen. Sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih kepada banyak pihak. Antara lain bagi dunia pendidikan dapat memberikan tambahan referensi metode baru pembelajaran mengenal huruf, angka dan membaca, penulis rancang dan kemas menggunakan perangkat lunak aplikasi Macromedia Director. Hasil penelitian ini adalah Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar 15 Sragen pada akhirnya mendorong dunia pendidikan kearah yang lebih maju

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Bahasa Inggris*

1. Pendahuluan

Komputer mempunyai peranan penting dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Bidang pendidikan merupakan titik sentral dalam pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Sistem pembelajaran yang baik akan mampu mencetak sumber daya manusia yang yang berkualitas dan mandiri.

Beberapa guru lebih senang menggunakan metode ceramah, dan lebih banyak teori

daripada praktek. Siswa mengalami kesulitan menghafalkan beberapa kosakata bahasa inggris. Siswa kurang gereget dan malas belajar. Dalam proses belajar mengajar siswa diminta menghafalkan beberapa kosakata bahasa inggris dari kamus yang tebal ataupun dari buku materi yang ada. Beberapa guru masih menggunakan metode ceramah dan lebih banyak teori daripada praktek.

Maka penulis mencoba melakukan penelitian untuk membuat program aplikasi baru berupa

Media pembelajaran interaktif. Dengan adanya program aplikasi ini diharapkan mampu menambah motivasi belajar peserta didik dan mengubah sistem pembelajaran yang ada sekarang menjadi sistem pembelajaran yang berbasis teknologi.

2. Rumusan Masalah

1. Guru Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen masih menggunakan metode ceramah dan lebih banyak teori dari pada praktek, Oleh karena itu harus diganti dengan media pembelajaran yang lebih menarik.
2. Siswa Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen lebih cenderung mudah mengingat materi yang dilihat berupa gambar, animasi dan suara dari pada materi yang disampaikan lewat lisan.

3. Batasan Masalah

Agar dapat memberikan gambaran yang lebih terperinci, terarah dan tidak menyimpang dari apa yang diuraikan dalam latar belakang masalah serta dapat memberikan pemahaman lebih baik pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen.

4. Tujuan

Tujuan dari Penelitian ini sebagai berikut :

1. Agar proses pembelajaran Bahasa Inggris yang berjalan pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen saat itu bisa diganti dengan Media Pembelajaran yang mudah diserap oleh anak – anak dan lebih menarik.
2. Untuk membuat Media Pembelajaran berupa animasi, gambar dan suara.

5. Manfaat

- a. Untuk memotivasi kegiatan belajar mengajar Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen
- b. Untuk menciptakan anggapan baru bahwa pelajaran bahasa inggris adalah suatu hal mudah dan menyenangkan untuk dipelajari.

6. Media pembelajaran

Mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. *Association for Education Communications and Technology (AECT, 1197)*. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh

guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap (*Dimayati dan Mujiono, 1999*)

7. Multimedia

Dalam (*M.Suyanto, 2003*) Multimedia adalah kombinasi dari computer dan video (*Rosch, 1996*) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu : suara, gambar dan teks (*Mc Cormick, 1996*) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, music), animasi, video, teks, grafik dan gambar (*Turban dkk, 2002*) atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (*Robin dan Linda, 2001*)

Definisi lain dari multimedia yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh *Hoftsteter (2001)*, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada Komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan pengguna. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu pengguna, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide sendiri. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti yang luas namanya. Misalnya, jika tidak ada computer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika ada link yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan pengguna memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika pengguna tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi di atas, maka multimedia ada yang

online (internet) dan multimedia yang offline (tradisional).

8. MacromediaDirector

Macromedia merupakan paket *software authoring* multimedia yang sangat powerful yang bisa digunakan baik pada sistem operasi *windows* maupun *macintosh*. Yang dalam hal ini berarti *cross platform* (Suyoto, 2005).

Director adalah *software* buatan *Macromedia* (seperti *Flash* dan *Dreamweaver*) yang biasa digunakan untuk pembuatan

- a. CD Interaktif Profile Perusahaan, Profil Pribadi atau Marketing lain.
- b. *Edukasi* / Pembelajaran
- c. Katalog Produk
- d. *Interface Download Ringtone* Ponsel seperti di toko HP.
- e. Game 2 Dimensi / *Puzzle*, seperti CD-Interaktif Anak Cerdas

Director mampu mengimport banyak format seperti :

- a. *Movie* format VCD, DVD, AVI, MPG/DAT, MOV, VOB, GIF dll
 - b. *Bitmap* : PSD (*Photoshop*), JPG, GIF, PNG(*Fireworks*) dll
 - c. *Vector* : AI (*Adop Illustrator*), SWF(*Flash*)
 - d. Dimensi: W3D *Shockwave* 3D (*Truespace* dan *3Dstudiomax*)
 - e. Audio : WAV, MP3, MIDI.
- (Hendratman,Hendi. 2008.)

9. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah *software* grafis berbasis *bitmap* (pixel), yang biasa dipakai untuk mengedit foto, membuat ilustrasi bahkan desain web. Sehingga banyak digunakan di studio foto, percetakan, *production house*, biro arsitektur, pabrik tekstil, dan bidang yang berkaitan dengan Teknologi Informasi (Hendi Hendratman, 2010).

10. Corel Draw

CorelDraw adalah *software* grafis serbaguna yang biasa dipakai untuk ilustrasi dan publikasi. Sehingga banyak digunakan untuk aplikasi percetakan di media kertas, kain, *outdoor*, elektronik dll. CorelDraw merupakan aplikasi grafis yang dengan format *vector* (koordinat),

tidak seperti *Macromedia Adobe Photoshop* yang lebih mengutamakan format *bitmap* (pixel). (Hendi Hendratman 2009)

11. Cool Edit Pro

Cool Edit Pro adalah *Software* yang digunakan untuk mengedit file-file yang berekstensi mp3, wav, cda, cel dan sebagainya yang mendukung format suara. Cool edit Pro merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk meng- edit suara (*editing sound*) dengan bermacam – macam ekstensi file suara. *Software* ini lebih murah dioperasikan daripada *software* editing sound yang lainnya. Di dalam cool edit pro banyak terdapat menu effect. Cool Edit Pro juga dapat membuat Suara rekaman yang bisa disisipi lagu atau istilahnya *backsong*. Pada pembahasan hal ini kita akan mencoba menggabungkan (*mixing*) suara dalam hal ini lagu, antara lagu yang satu dengan yang lainnya, dan berbagai efek yang bisa digunakan dalam cool edit pro 2.0. (wikipedia, 03-03-2022, 15:45)

12. Pengertian Suara

Suara adalah media yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya. Dengan suara, manusia menyampaikan ide, keinginan, informasi kepada manusia lain. Dalam mempelajari suara sebagai alat komunikasi, maka diperlukan pemahaman sistem komunikasi dengan suara, yang didasarkan pada tiga bagian utama, yaitu sumber atau pembicara, jalur transmisi, dan penerima atau pendengar. (Irsan, 2008).

13. Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Ia membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup.

Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut

Animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu visual yang lebih dinamik serta menarik kepada penonton karena ia memungkinkan sesuatu yang mustahil atau kompleks berlaku di dalam kehidupan sebenar direalisasikan di dalam aplikasi tersebut.

Animasi dapat berbentuk dua dimensi, tiga dimensi ataupun melalui pelbagai kesan khas. Walaupun apa juga bentuk animasi yang digunakan, ia mampu menghasilkan perbezaan dalam program yang mendukungnya kerana sifat manusia menyukai sesuatu yang dinamik dan bukannya statik. Walaupun demikian, proses penghasilan animasi bukanlah sesuatu yang mudah. Diperlukan pengalaman, kemahiran serta kepakaran yang tinggi bagi tujuan penghasilan. Pakar animasi yang juga sering dikenali sebagai animator diperlukan dalam jumlah yang banyak bagi menghasilkan suatu animasi yang berkualiti tinggi. Animasi komputer melanjutkan grafik komputer untuk menambahkan dimensi masa untuk menunjukkan pergerakan (motion)

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan dari mulai kegiatan santai sampai serius, dari mulai sebagai fungsi utama sampai fungsi tambahan atau hiasan. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan di antaranya :

- a. Media Hiburan
- b. Media Presentasi
- c. Media Iklan/Promosi
- d. Media Ilmu Pengetahuan
- e. Media Bantu/Tools
- f. Media Pelengkap

Media Hiburan, Animasi digunakan untuk menghibur penonton atau pengguna animasi tersebut, sehingga memberikan kepuasan. Animasi sebagai media hiburan biasanya digarap dengan sangat serius karena sebagai produk dagangan yang memiliki harga jual. Sebagai media hiburan, animasi digarap sebagai project. Contoh :

- a. Film
- b. Video Klip
- c. Games dll

Media Presentasi, Animasi digunakan untuk membuat menarik perhatian para audien atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Dengan

penambahan animasi pada media presentasi membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku. Dengan penambahan animasi diharapkan dapat tercapai penyampaian informasi atau terjadinya komunikasi yang baik dalam kegiatan presentasi.

Fungsi animasi dalam presentasi diantaranya :

- a. Menarik Perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras
- b. Memperindah tampilan presentasi
- c. Memudahkan susunan presentasi
- d. Mempermudah penggambaran dari suatu materi

Media Iklan/Promosi, Animasi sebagai media iklan atau promosi dibangun sedemikian rupa agar pemirsanya atau penonton tertarik untuk membeli atau memiliki atau mengikuti apa yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi tersebut. Contoh :

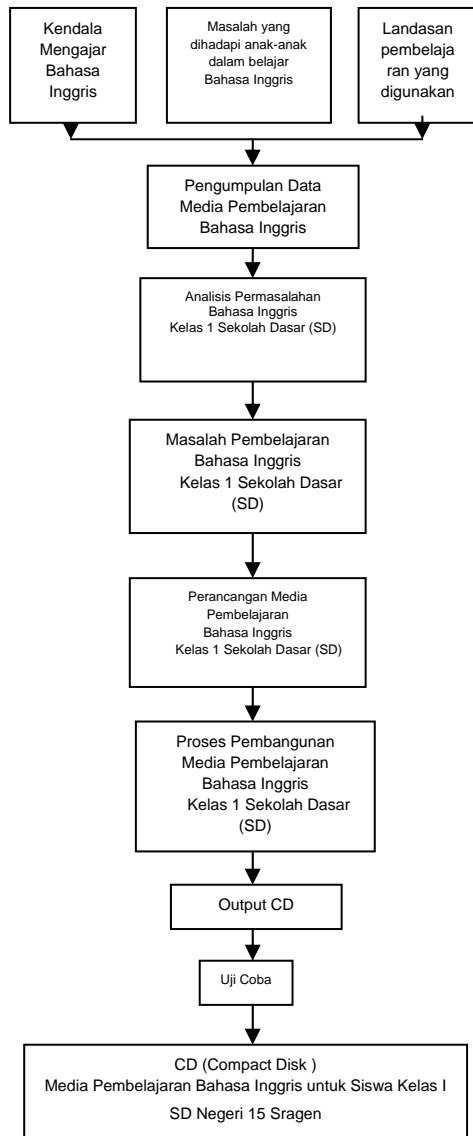
- a. Iklan Produk
- b. Penyuluhan Kesehatan
- c. Iklan Layanan Masyarakat

Media Ilmu Pengetahuan, Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media Ilmu Pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya. Pada Perangkat Komputer media ini dikenal dengan istilah CAI atau Computer-Aided Instruction atau Computer-Assisted Instruction. Contoh :

- a. Animasi Dokumenter Dinosaur
- b. Pembelajaran Fisika
- c. Pembelajaran Shalat dan Cara Baca Al-Qur'an
- d. Perjalanan Dalam Dunia Maya
- e. Ensiklopedi Jagat Raya
- f. Darah Dalam Tubuh Manusia

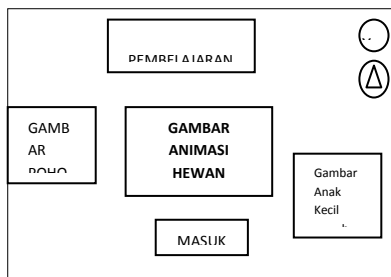
(Agus Suheri 2006)

14. Kerangka Pemikiran

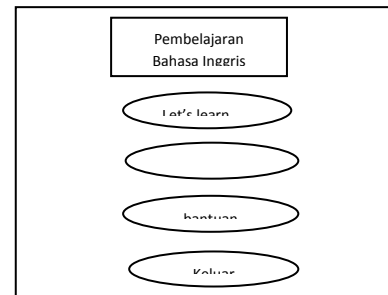


15. Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Macromedia Director

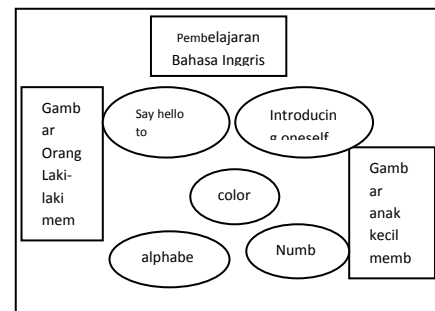
a. Rancangan Opening



b. Rancangan Tampilan Awal



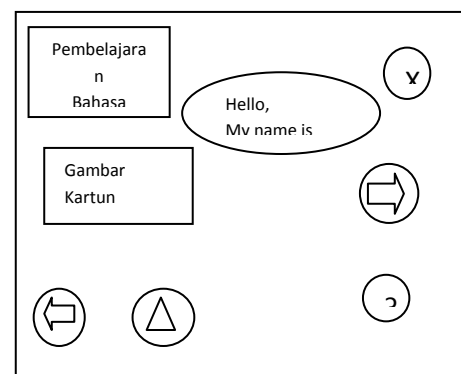
c. Rancangan Tampilan Menu Utama



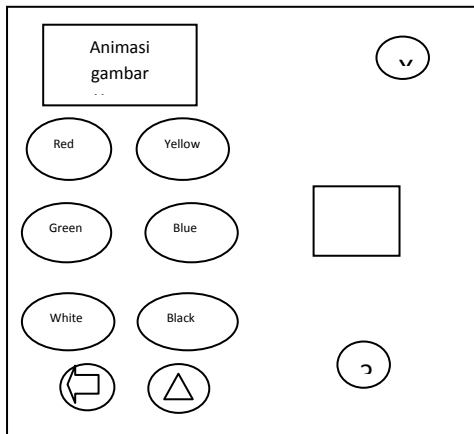
d. Rancangan Tampilan Halaman Say hello to everybody



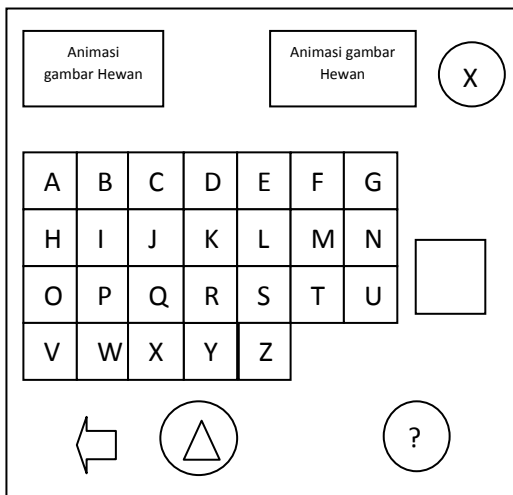
e. Rancangan Halaman Introducing Oneself



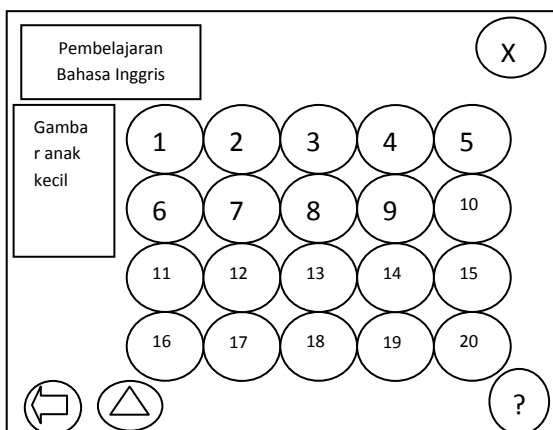
Rancangan Halaman Color



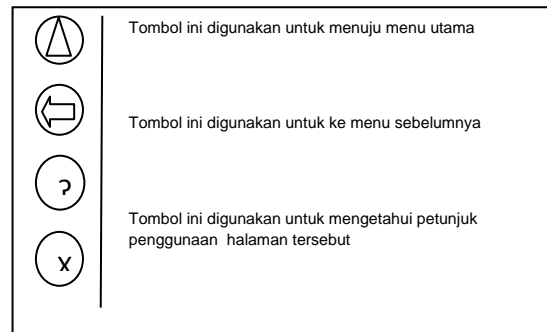
g. Rancangan Halaman Alphabet



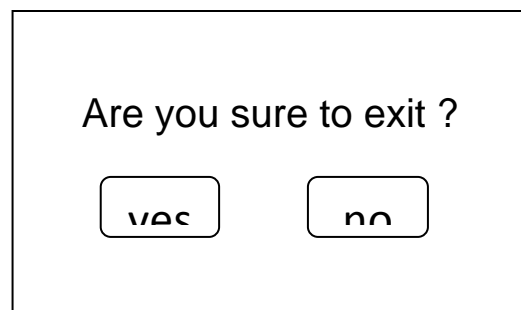
h. Rancangan Tampilan Number



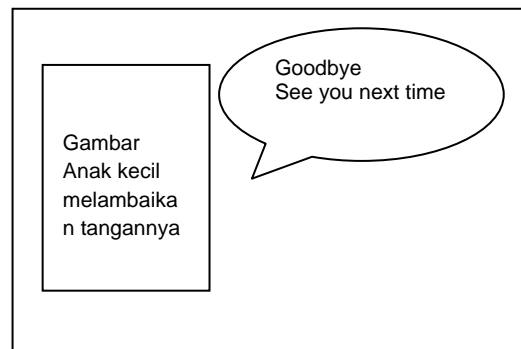
i. Rancangan Tampilan Bantuan



j. Rancangan Tampilan Keluar



L. Rancangan Tampilan Penutup



16. Tampilan Hasil

a. Tampilan Opening



b. Tampilan Awal



f. Tampilan Menu Color



c. Tampilan Menu Utama



g. Tampilan Menu Alphabet



d. Tampilan Menu Say hello to everybody



h. Tampilan Menu Numbers



e. Tampilan Menu Introducing Oneself



i. Tampilan Menu Bantuan



j. Tampilan Menu Keluar



input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, music), animasi, video, teks, grafik dan gambar Andi, 1996.

[5] **Robin dan Linda**, *Multimedia yaitu dengan menggunakannya konteks*, Andi, 2001.

[6] **Agus Suheri**. *Animasi Multimedia Pembelajaran*, 2006

k. Tampilan penutup



17. Kesimpulan

a. Hasil jadi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 pada Sekolah Dasar 15 Sragen yang menarik.

b. Hasil Jadi yang dilihat berupa gambar, animasi dan suara.

Referensi

- [1] **Hendratman, Hendi**. 2008. *The Magic Of Macromedia Director*, Informatika: Bandung. 2006
- [2] **M. Suyanto**. *Multimedia untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi,
- [3] **Rosch**. *Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu: suara, gambar dan teks*, Andi, 1996.
- [4] **Mc Cormick**. *Multimedia adalah kombinasi dari palingsedikit 2 media*